# Individuel Opgave 01

Din indsigt i, hvad en C#-klasse er, hvad den kan indeholde, og hvordan den bruges, er hel central for din forståelsen af objekt-orienteret programmering. Dette indebærer også din forståelse for, hvordan C#-klassen anvendes til at realisere de 4 grundlæggende OOP-principper, du er blevet undervist i.

Opgaven har to formål:

* At øve dig i bedre at sætte ord på og forklare mundtligt med fagtermer, hvad en C#-klasse er, hvad OOP-principperne er, samt hvad de bruges til. Det får du selvfølgelig glæde af til dine mundtlige eksaminer, men specielt når du skal forklare din kode for andre udviklere generelt i din karriere.
* At øge din egen forståelse for C#-klasser og OOP-principperne ved, at du selv omdanner repræsen­ta­tionen (tekst og video) fra tidligere forberedelsesmateriale i opgaverne og præsenterer emnet i din helt egen repræsentation som video (denne omdannelse betegnes remediering).

## Produktet

Lav følgende produkt:

* **en individuel video (5-10 min.)**, hvor du med udgangspunkt i et eksempel mundtligt forklarer en C#-klasse, dens 4 vigtigste medlemmer du har lært om, de 4 grundlæggende OOP-principper, og hvordan de kommer til udtryk konkret i C# (brug eksemplet til at vise dette).

Du kan frit vælge, hvordan du visuelt vil supplere det mundtlige i videoen (f.eks. med en PowerPoint-præsentation, eller du skriver på en tavle eller et stykke papir). Du kan optage videoen på din mobil, eller bruge software som f.eks. OBS Studio eller lignende til at optage din skærm. Du behøver ikke selv være synlig på videoen, men det skal være din stemme, der forklarer.

## Afleveringen

Denne opgave skal løses helt individuelt og afleveres i ItsLearning senest søndag i uge 7 (der bliver oprettet en afleveringsmappe til formålet).

## Forberedelse

Vælg et godt (men ikke for kompliceret) eksempel, og sørg for at forberede videoen grundigt. Derfor sæt dig som mål, at videoen som minimum svarer på følgende spørgsmål:

* Hvad er en C#-klasse og dens formål?
* Hvordan definerer man en C#-klasse i kode?
* Hvad indeholder en C#-klasse af medlemmer (en: members)? (nævn de 4 vigtigste, du har lært om)
* Hvad bruger man hver af de 4 typer af medlemmer til? (giv konkrete eksempler og forklar)
* Hvordan anvender man en allerede defineret C#-klasse i et program?
* Hvilke 4 grundlæggende OOP-principper har du lært om?
* Forklar hvert OOP-princip med eksempler på, hvordan de udtrykkes i C#

Brug dine noter, tidligere forberedelsesmateriale samt opgaver til at afklare begreberne og planlægge videoen. Brug også Google, og hvad du ellers kan finde inspiration i.

## Feedback

Du vil få feedback på din præsentation fra en af underviserne efterfølgende i ItsLearning.